Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan
Volume 1 Issue 1 2022 Page 15-22
DOI: 10.37985/educative.v1i1.7

Analisis Perkembangan *Post-Pandemic Social Skills* Anak Fase *Childhood* melalui Permainan Lato-Lato

Wiwin Yulianingsih[1]✉, Mita Lutviatiani[2], Cahyo Febri Wijaksono[3]
(1) Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
(2) Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
(3) Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

✉ **Corresponding author**
(wiwinyulianingsih@unesa.ac.id)

Abstrak

Kembali populernya permainan lato-lato di akhir tahun 2022 berhasil mencuri perhatian dan ketertarikan anak-anak di Dusun Penjalinwakul untuk memainkan tradisional tersebut setelah kurang lebih 2 tahun terdampak pandemi Covid-19 dan menyebabkan dibatasinya kegiatan bersosialisasi hingga menyebabkan turunnya keterampilan sosial anak-anak. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis perkembangan keterampilan sosial pasca pandemi Covid-19 oleh anak-anak. Adapun metode yang digunakan adalah metode studi kasus dengan teknik pengumpulan data melalui observasi semipartisipatif dan wawancara semi terstruktur kepada anak-anak dan orang tua. Model analisis data yang digunakan adalah analisis Miles dan Huberman yang dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pengumpulan, reduksi, dan penarikan kesimpulan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah selama pandemi Covid-19 anak-anak menjadi cenderung anti sosial, frekuensi komunikasi antara anak dengan orang tua dan sebayanya serta kemampuan simpati & empatinya menjadi menurun. Tetapi dengan populernya permainan lato-lato, berhasil menarik perhatian anak-anak dan mampu mengembalikan minat bersosialisasi serta menumbuhkan keterampilan sosial yang selama pandemi Covid-19 menurun.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial, Pasca Pandemi Covid-19, Lato-lato.

Abstract

The return to popularity of the lato-lato game at the end of 2022 has succeeded in capturing the attention and interest of the children in Penjalinwakul Hamlet to play this traditional game after approximately 2 years of being affected by the Covid-19 pandemic and causing restrictions on social activities causing a decline in children's social skills. This research was conducted to analyze the development of post-Covid-19 social skills by children. The method used is the case study method with data collection techniques through semi-participatory observation and semi-structured interviews with children and parents. The data analysis model used is Miles and Huberman's analysis which is carried out through three stages, namely collection, reduction, and drawing conclusions. The results obtained in this study were that during the Covid-19 pandemic, children tended to be anti-social, the frequency of communication between children and their parents and their peers, as well as their ability to sympathize & empathize, decreased. But with the popularity of the lato-lato game, it has succeeded in attracting children's attention and being able to restore interest in socializing and growing social skills which during the Covid-19 pandemic declined.

Keyword: *Social Skills, Post-Pandemic Covid-19, Lato-lato.*

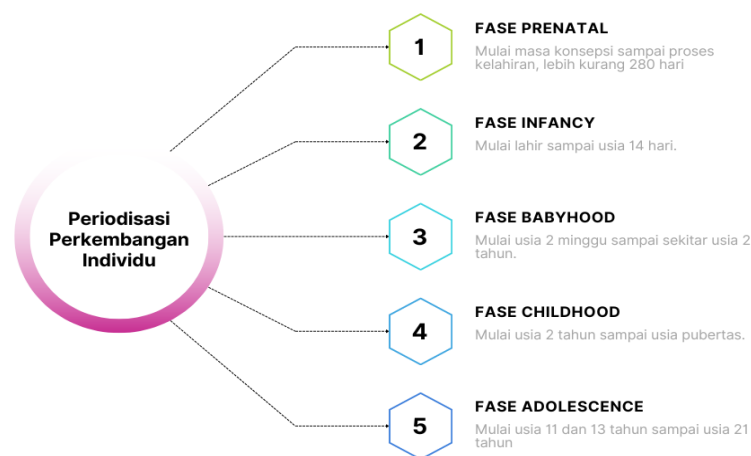
Article info:
Received 28 Januari 2023; Accepted 6 February 2023; Published 6 February 2023

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang menjalar secara masif di Indonesia sejak awal tahun 2020 memberikan pengaruh signifikan terhadap aktivitas masyarakat dan produk kebijakan publik. Ancaman biologis yang menyerang keselamatan manusia membuat sektor kesehatan diprioritaskan di atas segalanya. Kampanye *social distancing* diterapkan pada seluruh bidang sebagai luaran strategis atas Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Implementasi dari kebijakan tersebut membawa dampak positif, terutama pada pencegahan penularan virus. Akan tetapi, terdapat pengaruh negatif yang diakibatkan, salah satunya terhadap *social skills* anak (Diswantika, 2022).

Social skills merupakan aspek yang penting bagi perkembangan diri anak, sehingga sangat krusial untuk terus diasah. *Social skills* ini berhubungan dengan kecakapan untuk berinteraksi meliputi rasa tanggung jawab atas diri sendiri dan orang lain, kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain (Pratiwi, 2021). *Social skills* yang baik dapat mengantarkan anak untuk menjadi manusia yang cakap dalam berkomunikasi, berpikir, memutuskan, dan banyak kemampuan lainnya sehingga menjadi pondasi vital untuk berhubungan dengan orang lain.

Menurut Elizabeth Hurlock dalam (Sriyanto & Hartati, 2022), terdapat lima fase perkembangan individu berdasarkan ciri-ciri biologis, yaitu (1) fase *prenatal*; (2) fase *infancy*; (3) fase *babyhood*; (4) fase *childhood*; dan (5) fase *adolescence*. Anak memiliki masa emas untuk mengembangkan *social skills* pada fase *childhood*, yaitu rentang usia 2 tahun hingga pubertas (Wong & Kurnianingrum, 2018). Usia tersebut merupakan masa yang ideal untuk menentukan perkembangan anak pada fase berikutnya. Sehingga, untuk mengaktualisasikan capaian kompleks tersebut, idealnya anak harus mengalami interaksi berkualitas dengan banyak orang agar tidak memiliki perilaku yang pasif di lingkungan sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian Perdina et al. (2019), bahwa secara ekologi perkembangan manusia dipengaruhi oleh lingkungan. Stimulasi yang berkualitas dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangan yang diharapkan.

Prasyarat tersebut kontradiktif dengan kebijakan *social distancing* yang membuat seluruh orang harus membatasi interaksi fisik. Terdapat pengaruh yang signifikan antara minimnya interaksi sosial selama pandemi terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini (W. S. Kusuma and Sutapa, 2020; V. M. Putri and Eliza, 2022; Yunita and Surayana, 2021). Sebelum pandemi anak dapat secara leluasa bertemu dengan orang lain, sehingga kemampuan sosialnya berpeluang terasah secara natural. Akan tetapi, sejak *social distancing* diberlakukan, kegiatan anak dengan orang lain menjadi terbatas hanya pada lingkup keluarga di rumah. Selain itu, menurut Diswantika (2022), sebagian besar orang tua juga mengalami banyak masalah dalam mendampingi anaknya, terutama dari segi waktu. *Work from Home* (WFH) membuat orang tua sibuk menjalani pekerjaan, sehingga pembagian waktu antara bekerja dan mendampingi anak menjadi tidak seimbang. Akhirnya, anak tidak sekadar kurang berinteraksi dengan temannya, namun juga dengan keluarga. Kurangnya interaksi sosial memicu timbulnya sikap apatis dalam diri anak, sehingga anak menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Periodesasi perkembangan anak disajikan pada gambar 1.

Gambar 1. Periodisasi Perkembangan Individu (Sriyanto et al., 2022)

Minimnya interaksi fisik yang dialami anak membuat mereka akhirnya mengandalkan komunikasi daring dengan memanfaatkan gawai. Berdasarkan hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet

Indonesia) pada tahun 2020, penggunaan internet di Indonesia telah mencapai 196,7 juta dari total 256,2 juta penduduk Indonesia (Wijaya & Nugroho, 2021). Artinya, sekitar 76,5% penduduk Indonesia telah mengonsumsi internet. Data tersebut menunjukkan bahwa dalam kurun waktu 2 tahun selama pandemi, penggunaan gawai di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Maraknya penggunaan gawai sebagai piranti pokok dalam berkomunikasi juga memberikan dampak bagi perkembangan sosial anak. Penelitian Wijaya & Nugroho (2021) menunjukkan bahwa selama pandemi anak kebanyakan menghabiskan waktu mereka untuk bermain gawai, sehingga perkembangan motorik dan sosial mereka mengalami penurunan. Penggunaan gawai yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif dalam jangka panjang karena dapat mengurangi kecakapan sosial yang mereka miliki.

Social skills merupakan kompetensi yang harus dibiasakan dengan cara-cara menyenangkan sesuai karakterisitik anak fase *childhood,* yaitu melalui kegiatan bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian Perdina et al. (2019) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan langkah strategis untuk meningkatkan *social skills* anak usia dini. Selain itu, Yusra et al. (2020) dan Wahyuni (2020) juga menyatakan bahwa kegiatan bermain menjadikan anak dapat mengekspresikan diri, lebih percaya diri, dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi yang dapat membentuk sikap empati dan simpati. Permainan dapat meningkatkan interaksi antar individu, antar kelompok, serta individu dengan kelompok.

Seiring dengan pencabutan kebijakan pembatasan sosial pada awal tahun 2023, terdapat permainan tradisional yang kembali populer di seluruh lapisan masyarakat, tidak terkecuali anak-anak di Dusun Penjalinwakul, Desa Jerukseger, Kecamatan Gedeg, Kabupaten Mojokerto, yaitu lato-lato. Lato-lato adalah permainan yang pernah digemari pada akhir 1960 di Amerika Serikat. Biasanya terbuat dari dua buah bola keras yang diikat dengan dua tali dan dimainkan dengan cara diayunkan agar kedua bola saling membentur. Permainan ini biasanya dimainkan oleh banyak anak sehingga interaksi sosial dapat terjadi. Interaksi yang terbentuk dari permainan lato-lato berpotensi untuk mengembangkan *post-pandemic social skills* anak fase *childhood,* karena selain memberikan rasa senang juga dapat memberikan stimulasi tanpa membebani anak.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap studi perkembangan sosial anak fase *childhood* setelah pandemi melalui permainan lato-lato. Ini memberikan pandangan baru dan inovatif tentang bagaimana anak-anak membangun kemampuan sosial mereka setelah pandemi dan memberikan informasi yang berguna bagi para ahli dan praktisi dalam mengembangkan intervensi yang efektif. Keterbaruan dihadirkan dengan menunjukkan bagaimana permainan lato-lato dapat memberikan peran penting dalam membantu anak-anak membangun *social skills*. Mengadaptasikan pemahaman tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perubahan dan perkembangan keterampilan sosial anak pasca pandemi dalam permainan lato-lato di Dusun Penjalinwakul, Desa Jerukseger, Kecamatan Gedeg, Kabupaten Mojokerto.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Sugiyono (2017) metode kualitatif ini didasarkan pada filsafat *post-positivisme* dan digunakan untuk meneliti objek alamiah. Alasan peneliti menerapkan pendekatan studi kasus bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan yang diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian yang saat ini sedang terjadi pada suatu daerah sempit, dalam hal ini adalah perkembangan *post-pandemic social skills* anak fase *childhood* melalui permainan lato-lato di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger. Terdapat dua jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu (1) data primer yang diperoleh melalui observasi semipartisipatif serta wawancara semiterstruktur; dan (2) data sekunder yang diperoleh melalui studi literatur. Analisis keabsahan data menggunakan triangulasi, yaitu mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan dan berbagai sumber (Sugiono, 2012). Data tersebut kemudian dianalisis dengan model Miles & Huberman (1992) yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Selengkapnya disajikan dengan bagan poada gambar 2.

Gambar 2. Langkah-Langkah Penelitian (Miles & Huberman, 1992)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Sosial Anak Selama Pandemi Covid-19

Social skills (kemampuan sosial) menjadi salah satu aspek yang penting bagi anak-anak (Alvionita, Sugiyanto, and Afrom, 2022; Diswantika, 2022). Dimana *social skills* ini merupakan sebuah proses belajar anak untuk masuk dan mengenali lingkungan serta berinteraksi dengan seluruh unsur didalamnya, terlebih pada unsur sosial kemasyarakatannya hingga dapat menumbuhkan kemampuan dalam berpikir, berperasaan, berinteraksi dengan orang tua, teman sebaya, dan masyarakat luar untuk melanjutkan hidupnya (Kusumawati and Ambarsari, 2021; Jantrika and Marlina, 2021).

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa adanya pandemi Covid-19 telah memberikan dampak pada seluruh sektor kehidupan tidak terkecuali pada pola hubungan sosial masyarakat dalam kehidupan anak-anak di fase *childhood*-nya. Hal ini dikarenakan adanya kebijakan pembatasan gerakan dan pemberlakuan sistem lockdown secara penuh dan serentak hingga memberlakukan kebijakan belajar dari rumah melalui Surat Edaran Kemendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang semua dilakukan untuk mengurangi proses penyebaran Covid-19 (L. Kusuma, 2022). Hal ini juga terjadi pada anak-anak di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto, dimana mereka yang biasanya dengan bebas melakukan interaksi sosial dengan bebas tanpa dibatasi oleh jarak, dengan adanya kebijakan tersebut segala aktivitas dalam lingkungan menjadi terbatas. Terlebih sejak terjadinya kasus beberapa warga di lingkungan masyarakat Dusun Penjalinwakul terkena Covid-19 yang diisolasi dan langsung ditangani oleh para petugas Kesehatan setempat. Sehingga dari beberapa alasan tersebutlah, hampir seluruh kegiatan warga termasuk didalamnya anak-anak menjadi dibatasi (Mariam, Hidaya, and Utami, 2020; Robbiyah, Ekasari and Witarsa, 2018).

Dibatasinya kegiatan sosial selama pandemi Covid-19 terlebih pada anak-anak menyebabkan keterampilan sosial anak di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto menurun. Hal ini dibuktikan pada tingkat frekuensi komunikasi anak baik bersama orang tua maupun teman sebayanya. Setiap hari anak dihadapkan dengan layar ponsel atau laptop untuk mengikuti pembelajaran dalam jaringan dan dituntut untuk terus *staying connected.* Hal ini hampir 1 setengah tahun dilakukan hingga menjadi kebiasaan bagi anak yang ternyata membawa dampak buruk. Anak-anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dan hampir keseluruhan dari mereka meninggalkan kewajiban belajarnya walaupun aktif didepan layar ponsel atau laptopnya.

Selain meninggalkan kewajiban belajarnya, akibat lain yang terjadi dan direkam oleh peneliti adalah anak-anak menjadi tidak tertarik untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya bahkan dengan orang tuanya sendiri dan lebih tertarik dengan bermain melalui permainan digitalnya (*game online*). Sehingga selama pandemi Covid-19, anak menjadi kurang melakukan pengalaman dan kesempatan untuk belajar, bermain, serta bersosialisasi sebagai kebutuhan masa perkembangannya di fase *childhood*. Hal ini sejalan dengan pendapat Badu dalam Agustinigrum et al. (2021) dan Kusuma (2022), yang menyatakan bahwa bermain dengan lingkungannya di fase *childhood* merupakan kebutuhan yang krusial untuk dipenuhi bagi seorang anak, karena dari lingkungannya anak dapat belajar akan hal baru, pengetahuan hingga pengalaman berinteraksi secara langsung dan menumbuhkan kemampuan afeksinya serta anak akan mendapat kesempatan membangun social skillnya, seperti kemampuan untuk berinteraksi, memecahkan masalah, mempelajari respons orang lain, memenuhi harapan sosial serta kesempatan untuk melatih sikap empati.

Kebiasaan aktif menggunakan gadget juga berhasil mempengaruhi kemampuan berkonsentrasi. Beberapa anak yang didapati peneliti menjadi sulit berkonsentrasi terlebih di dunia nyata. Hal ini seperti pernyataan Yee Jin dalam Agustiningrum (2021), bahwa hal ini terjadi karena kebiasaan berkomunikasi satu arah melalui gadget dalam berinteraksi sosial, kemudian dengan dipaksa melakukan interaksi dengan sesamanya sehingga memunculkan error dalam berkomunikasi. Kegagalan berkomunikasi inilah yang akan menyebabkan terganggunya proses perkembangan kemampuan sosial anak-anak pada lingkungannya (Rachmadyanti et al., 2021; Diswantika, 2022; Hasanah and Sugito, 2020). Dan jika hal ini terus-terusan terjadi tanpa adanya kesadaran dari orang sekitar untuk memecahkan permasalahannya, maka akan berdampak pada kemampuan bersosialisasi anak saat masa dewasanya, yang mana dalam hal ini kemampuan bersosialisasi adalah pengendalian diri anak menjadi investasi diri dalam melanjutkan kehidupan bermasyarakat (Hadi, Sinring, and Aryani, 2018; R. Y. Putri and Nurhafizah, 2022).

Sehingga dari beberapa dampak yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa pandemic Covid-19 di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto berdampak secara langsung pada anak-anak yang menyebabkan rendahnya keterampilan sosial yang ditandai dengan berkurangnya frekuensi sosialisasi, rendahnya rasa simpati dan empati, cenderung pasif pada lingkungannya.

Keterampilan Sosial Pasca Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 yang menyebabkan terbatasinya aktivitas sosial dalam kurun waktu 2 tahun telah menciptakan kebiasaan baru pada lingkungan individu, keluarga, masyarakat hingga negara. Berbagai macam dampak telah dirasakan secara menyeluruh oleh seluruh lapisan masyarakat. Kebijakan PPKM yang diterapkan untuk menekan persebaran Covid-19 dan upaya vaksinasi yang dilakukan berhasil menurunkan jumlah kasus Covid-19. Sehingga dengan hal ini berhasil membantu mengembalikan kebiasaan masyarakat yang selama pandemi Covid-19 kegiatan dilakukan di rumah, beralih menjadi *new normal*.

Kembalinya ke *new normal* ini selain menjadi kabar harum bagi masyarakat untuk kembali pada kebiasaan yang sebelumnya dilakukan, juga turut menyumbangkan dampak dalam kehidupannya. Adaptasi terus dilakukan pada seluruh sektor kehidupan, baik pada sektor ekonomi, kesehatan, pendidikan, hingga sosial. Jika selama pandemi Covid-19 kegiatan ekonomi menjadi lumpuh, dengan adanya kebijakan *new normal* yang terus digalakkan dengan langkah-langkah kebijakan kian hari kian membaik melalui berbagai macam bentuk inovasi. Sektor kesehatan yang menjadi tumpuan masyarakat untuk dapat bertahan hidup dari serangan Covid-19 juga semakin baik dan lebih lengang, serta lebih adaptif dalam menghadapi segala perubahan secara cepat. Sektor pendidikan juga mulai banyak menerapkan inovasi model pembelajaran jarak jauh sebagai wujud adaptasi melalui penerapan teknologi *online platform* selama pandemi Covid-19, serta tidak terkecuali pada sektor kehidupan sosial yang terdampak secara langsung hingga menyebabkan terbatasnya hubungan sosial antar individu dalam masyarakat.

Pada sektor kehidupan sosial, keterampilan sosial setiap individu selama pandemi Covid-19 dilakukan secara tidak langsung melalui platform komunikasi pada seluruh kegiatan kehidupan. Hal ini menjadikan akrabnya masyarakat dalam menggunakan teknologi komunikasi online dalam kehidupannya. Kemampuan adaptasi yang terjadi selain membuka kesempatan warga masyarakat untuk melek akan teknologi juga menjadi tantangan tersendiri untuk tetap dapat *survive* dalam keterbatasan sosial dan ekonominya. Hal ini sejalan dengan Salkiah (2020), dimana menyebutkan bahwa dengan adanya perubahan yang massif dapat menumbuhkan kemampuan adaptasi dalam kehidupannya.

Seiring berjalannya waktu dengan terus menggalakkan *new normal*, perlahan seluruh bidang pada setiap sektor membaik termasuk juga pada sektor kesehatan masyarakat termasuk di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto yang turut membaik dan mulai aktif mengikuti perkembangan yang ada. Semula kegiatan sosial dibatasi dengan adanya kebijakan, perlahan mulai dibebaskan. Kemampuan sosial yang telah mampu beradaptasi dengan baik melalui *online platform*, kembali menjadi normal. Hal ini bukan berarti tidak serta merta langsung dapat dilaksanakan masyarakat dengan mudah, melainkan perlu adaptasi kembali termasuk juga pada anak-anak fase *childhood*. Anak-anak yang selama pandemi menjadi *low interest* pada minat berhubungan sosial akibat terlalu nyaman dengan gadget, mereka dituntut kembali melakukan kegiatan sosial secara langsung.

Peneliti mendapati selama penelitian dilakukan, bahwa hal ini berlangsung melalui tahapan yang panjang, terlebih pada kebiasaan anak-anak untuuk *staying connected* diluar kebutuhan komunikasi dalam keperluan pendidikan, melainkan mereka aktif bermain *game online* untuk mengurangi kebosanannya. Hal ini menimbulkan lahirnya budaya bermain baru pada anak-anak hingga menurunkan minat bermain permainan yang menuntut untuk melakukan sosial secara langsung atau Bersama-sama. Padahal dengan melakukan permainan secara langsung dapat meningkatkan hubungan antar sebaya (*peer relation*) menjadi erat (Hadi, Sinring, and Aryani, 2018), mampu melatih manajemen diri dan emosi (Monica and Abdul Gani, 2016), mampu menyokong kemampuan akademik dengan melaksanakan tugas berkelompok (Indarwati and Amriana, 2020), menumbuhkan sikap patuh serta meningkatkan sikap asertif pada anak-anak terutama dalam fase *childhood* untuk melakukan kehidupan sosialnya (Wajdi, 2021).

Munculnya permainan lato-lato di Indonesia sejak akhir tahun 2022 dengan mudah mengubah minat anak-anak untuk beralih dari permainan online (*game online*) yang dilakukan secara individu atau berkelompok dengan jarak yang berjauhan menjadi kembali ke permainan tradisional. Lato-lato menjadi salah satu jenis permainan tradisional di Indonesia karena dalam bermainnya, pemain memanfaatkan lingkungan sebagai sarana bermain sekaligus biasa dimainkan beramai-ramai (Sintauri et al., 2020)s; Asra et

al., 2021). Setiap permainan tradisional memiliki nilai sekaligus dapat digunakan untuk melatih keterampilan setiap pemainnya (Nurmasyitah, Virnalita, and Lubis, 2022). Manfaat dalam bermain lato-lato sebagai permainan tradisional yang dimainkan secara beramai-rami oleh anak-anak yaitu mampu menumbuhkan sikap pantang menyerah (Anwar et al., 2017), mampu melatih gerak motorik (Nofita, Mayub, and Swistoro, 2017), melatih kemampuan afektif terlebih jika dimainkan secara bersama-sama (Asra et al., 2021), serta psikomotorik (Sae, Husin, and Mellu, 2021).

Lato-lato yang dimainkan oleh anak-anak di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto ini dilakukan secara beramai-ramai. Kebiasaan baru ini menciptakan suasana yang semula sepi menjadi ramai dan gembira di setiap sudut lingkungan. Selain dengan bermain, lato-lato yang mereka gunakan juga mampu memunculkan kembali sifat simpati dan empatinya. Selama observasi peneliti menemukan kemampuan simpati anak ketika terdapat teman yang tidak memiliki permainan lato-lato, dengan rendah hatinya anak memberikan pinjaman, mengajak bermain bersama di halaman rumah, atau menolong ketika tali permainan lato-latonya terlepas. Dari fenomena yang ditangkap dengan membandingkan keterampilan selama pandemic Covid-19 dan pasca pandemi, secara tidak langsung melalui permainan ini, menjadikan anak-anak mengenal kecakapan serta berbagai macam keterampilan sosial yang dapat mereka terapkan dalam menghadapi kehidupan bersama kelompok sosialnya sebagai anggota masyarakat.

Selain itu, dalam bermain lato-lato anak-anak juga menunjukkan keterampilan kerja sama, menjalin kekompakan, saling menghargai perbedaan pada kelompok bermainnya, mereka juga mampu mengendalikan emosi ketika kalah dalam bermain atau ketika tidak sengaja lato-lato mengenai teman bermainnya. Hal ini menunjukkan tumbuhnya kemampuan untuk memaafkan sebagai bentuk manajemen emosi dan empati sebagai salah satu wujud *social skills* (keterampilan bersosial). Tilaar dalam Hadi, Sinring, and Aryani (2018), menyebutkan bentuk sikap-sikap yang ditunjukkan dalam bermain tersebut dapat memperkuat jati diri bangsa, dimana hal ini dalam bermain lato-lato menginternalisasi nilai-nilai budaya lokal yang dapat memberikan peluang kepada anak-anak di fase childhoodnya untuk memahami, mengapresiasi permasalahan yang kemungkinan terjadi dan usaha untuk memecahkannya sesuai dengan landasan nilai-nilai yang dianutnya. Sehingga dari fenomena yang telah dijelaskan dan dianalisis diatas, sejalan dengan populernya kembali permainan lato-lato di lingkungan masyarakat turut meningkatkan kembali kemampuan adaptasi anak untuk berinteraksi secara langsung dengan sebayanya dalam kehidupan sehari-harinya.

Dampak Perubahan Keterampilan Sosial Anak

Dampak perubahan yang dapat dirasa selama dan pasca pandemi Covid-19 pada *social skills* anak usia *childhood* di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Perubahan Keterampilan Sosial Anak di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto selama dan pasca Pandemi

Aspek Keterampilan Sosial	Pandemi Covid-19	Pasca Pandemi Covid-19 dengan populernya permainan lato-lato
Frekuensi komunikasi dengan teman sebaya secara langsung	Menurun	Meningkat seiring dengan bermain permainan tradisional lato-lato
Komunikasi dengan orang tua	Terbatas dan cenderung menurun	Mulai tumbuh dan ketertarikan komunikasi secara langsung
Sikap simpati dengan sesama	Cenderung anti sosial dan tidak mempedulikan keadaan sekitar	Sikap simpati mulai terbentuk kembali
Sikap empati (tenggang rasa, memahami, peduli)	Menurun dan bersikap antisosial	Sikap empati mulai tumbuh kembali seiring dengan frekuensi menjalin hubungan dengan sesama melalui proses bermain
Tata krama (kesopanan, tanggung jawab)	Tidak mempedulikan	Meningkat dengan mengeksplorasi diri melalui proses adaptasi dan memahami lingkungan sosial

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa keterampilan sosial anak selama pandemi Covid-19 dan pasca pandemic Covid-19 menunjukkan peningkatan mulai dari frekuensi komunikasi, sikap simpati dan empati serta tata krama. Hal ini juga dapat diketahui dengan proses adaptasi dan pembiasaan yang dilakukan berpengaruh pada kemampuan anak dalam menjalani kehidupan sosialnya.

SIMPULAN

Pandemi Covid-19 telah memberikan dampak yang sangat massif pada seluruh sektor kehidupan masyarakat tidak terkecuali pada sektor sosial. *Social skill* anak fase childhood di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto menunjukkan perubahan dengan menurunnya frekuensi komunikasi antara anak dengan orang tua dan sebayanya, anak-anak menjadi cenderung anti sosial dan kemampuan simpati & empatinya menjadi menurun. Tetapi dengan populernya kembali permainan lato-lato sebagai permainan tradisional yang dimainkan dengan beramai-ramai berhasil menarik perhatian anak-anak dan berhasil mengembalikan minat bersosialisasi yang mampu menumbuhkan keterampilan sosial yang selama pandemic Covid-19 menurun bahkan hilang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada orang tua dan adik-adik di Dusun Penjalinwakul Desa Jerukseger Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto yang telah mendukung dilakukannya penelitian, serta kepada tim peneliti yang solid dan memberikan motivasi untuk penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiningrum, M. D. B., Sayekti, S., Hardiyanti, D., Handayani, D. A. K., & Redjeki, S. (2021). Tari Nawung Sekar: Kemampuan Sosial Anak Digital Natives di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1943–1950. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1004

Alvionita, M., Sugiyanto, R., & Afrom, I. (2022). Meningkatkan Keterampilan Sosial Kerjasama Siswa Kelas VB Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di SD Negeri 4 Plangka Kota Palangka Raya. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(2), 2512–2517. http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3042

Anwar, K., Rusdiana, D., Kaniawati, I., & Viridi, S. (2017). Profil Pembelajaran dan Pengajaran Fisika (Getaran-Gelombang) yang Sesuai Abad 21. *Paedagoria*, *8*(2), 16–23. https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/62

Asra, A., Festiyed, Mufit, F., & Asrizal. (2021). Pembelajaran Fisika Mengintegrasikan Etnosains Permainan Tradisional. *KONSTAN: Jurnal Fisika Dan Pendidikann Fisika*, *6*(2), 66–73. https://jurnalkonstan.ac.id/index.php/jurnal/article/view/67

Diswantika, N. (2022). Efektifitas Internalisasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 3817–3824. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2389

Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, *4*(1), 32. https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474

Indarwati, S., & Amriana. (2020). Implementasi Model Homeschooling Dalam Upaya Membentuk Kemandirian Anak (Studi Fenomenologi Di Homeschooling Group Mutiara Umat Surabaya). *Edusiana: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 07(01), 14–27. https://journal.stainim.ac.id/index.php/edusiana/article/view/16

Jantrika, S., & Marlina, S. (2021). Dampak pembelajaran saat pandemi dalam menstimulasi kemampuan sosial anak di TK negeri pembina 01 Pancung soal Pesisir Selatan. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, *5*(1), 98–108. https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/1236

Kusuma, L., Dimyati, D., & Harun, H. (2021). Perhatian Orang tua dalam Mendukung Keterampilan Sosial Anak selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 373–491. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.959

Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1635–1643. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940

Kusumawati, E., & Ambarsari, R. Y. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring Pada Anak Usia .... *BERNAS: Jurnal Pengabdian ...*, *2*(2), 524–529. https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.923

Mariam, R. S., Hidaya, M. F., & Utami, I. I. S. (2020). Antisipasi Penurunan Keterampilan Sosio-emosional Pelajar Saat Pandemik COVID-19. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *1*(2), 97.

https://doi.org/10.30997/ejpm.v1i2.2832

Monica, M. A., & Abdul Gani, R. (2016). Efektivitas Layanan Konseling Behavioral dengan Teknik Self-Management untuk Mengembangkan Tanggung Jawab Belajar pada Peserta Didik Kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, *3*(2), 119–132. https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.576

Nofita, I., Mayub, A., & Swistoro, E. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Dengan LKS Berbasis Penemuan Terhadap Hasil Belajar, Keterampilan Proses Sains, Serta Minat Belajar Pada Konsep Getaran Dan Gelombang Di SMPN 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, *1*(1), 96. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jipf/article/view/3463

Nurmasyitah, N., Virnalita, V., & Lubis, N. A. (2022). Kajian Etnofisika Konsep Gerak Parabola Pada Permainan Tradisional Aceh "Geulengkue Teu Peu Poe." *Jurnal Pendidikan Fisika*, *10*(2), 245. https://doi.org/10.24127/jpf.v10i2.5217

Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 440. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.222

Pratiwi, F. (2021). Gambaran Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak*, *7*(1), 09–18. https://doi.org/10.23960/jpa.v7n1.22282

Putri, R. Y., & Nurhafizah. (2022). Gambaran Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Dimasa Pandemi Covid-19 Di Taman Kanak-Kanak Khalifah Tarusan Pesisir Selatan. *Jurnal Golden Age*, *6*(01), 77–90. https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/4325

Putri, V. M., & Eliza, D. (2022). Analisis Perkembangan Mental dan Sosial Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 18–22. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.380

Rachmadyanti, P., Paksi, H. P., Wicaksono, V. D., Suprayitno, S., & Gunansyah, G. (2022). Studi Fenomenologi Pengalaman Guru dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *6*(1), 35–46. https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.6252

Sae, F. S., Husin, V. E. R., & Mellu, R. N. . (2021). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Kearifan Lokal Anyaman Nyiru untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Variabel*, *4*(1), 27. https://doi.org/10.26737/var.v4i1.2321

Salkiah, B. (2020). PERUBAHAN PARADIGMA PENDIDIKAN DAN EKONOMI DIMASA PANDEMI COVID-19. *Journal System*, *15*(1), 3781–3788. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Sintauri, B. D., Puspitasari, A. D., & ... (2020). Kajian Etnomatematika Pada Permainan Gasing Yang Dijual Di Malioboro Yogyakarta. *ProSANDIKA UNIKAL ...*, 419–428. https://www.proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/436%0Ahttps://www.proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/download/436/362

Sriyanto, A., & Hartati, S. (2022). Perkembangan dan ciri-ciri perkembangan pada anak usia dini. *Journal Fascho : Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 26–33. http://www.ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/Fascho/article/view/39

Wahyuni, L. (2020). Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar Di Tk Al Hamidy Mataram. *Jurnal Paedagogy*, *7*(1), 43–51. https://doi.org/10.33394/jp.v7i1.2514

Wajdi, F. (2021). Manajemen Perkembangan Siswa SD Melalui Peran Guru Dan Orang Tua Pada Masa Pandemi. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, *4*(1), 41–50. https://doi.org/10.17977/um027v4i12021p41

Wijaya, A. S., & Nugroho, N. (2021). Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Silampari*, *5*(1), 103–114. https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2667

Wong, A., & Kurnianingrum, W. (2018). Penerapan Art Therapy Untuk Meningkatkan Self-Esteem Anak Usia Middle Childhood. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, *2*(1), 198. https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.1595

Yunita, N., & Surayana, D. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring (BDR) Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pada Masa Pandemi DI Taman Kanak-kanak. *Jurnal Family Education*, *1*(3), 11–18. https://doi.org/10.24036/jfe.v1i3.16

Yusra, Yunisari, D., & Qadri, M. (2020). Mengembangkan Nilai Kemandirian Anak Melalui Metode Bercerita Pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, *7*(2), 211–223. https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1147